

Journal de l'arbitrage (2.1. Janvier)

*L'Erdre Basket Club vous propose
de vous perfectionner à l'arbitrage*



PRÉSENTÉ PAR



NOË GOBIN



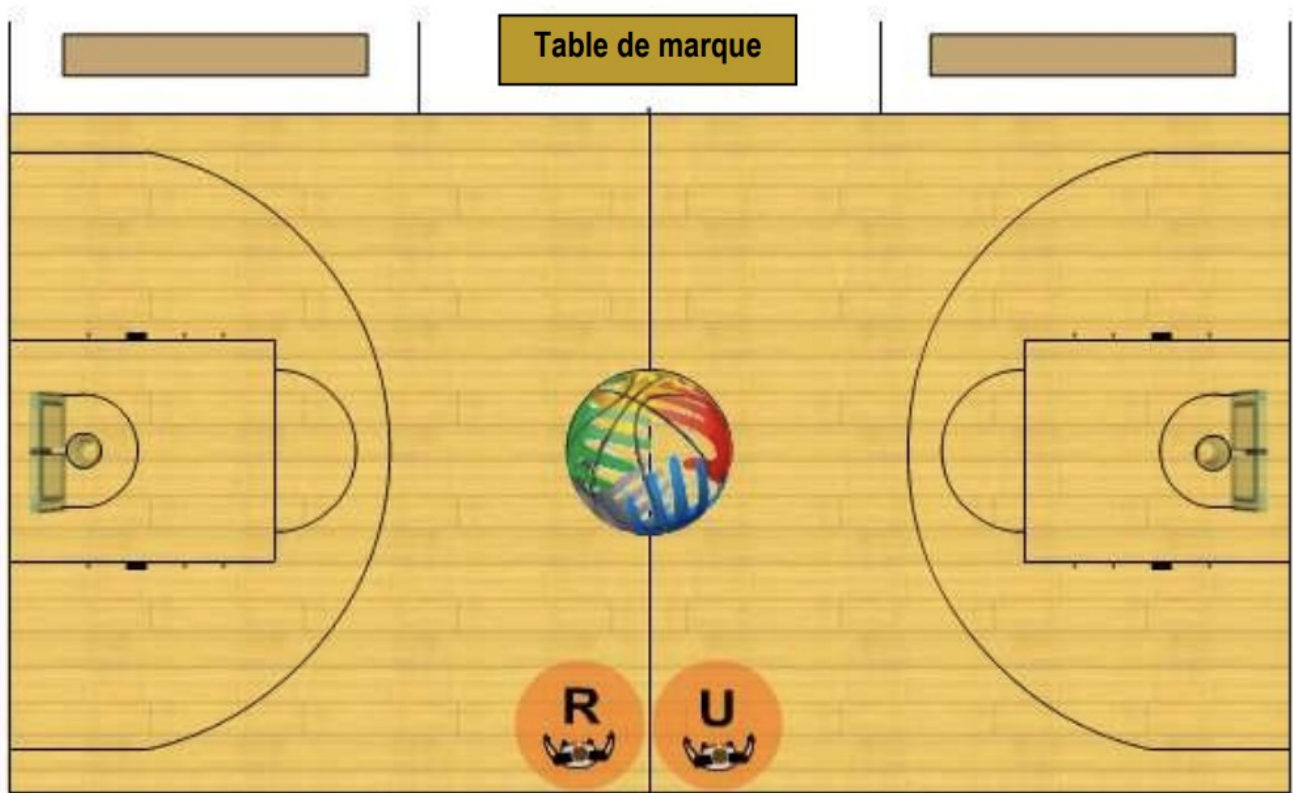
SOMMAIRE

Le placement	3
Le lancement de la rencontre.....	4
Déplacement.....	7
Placement en fonction du ballon	8
Tentative et validation de tir	10
Mécanique LF	12
Situation de remplacement(s)	13
Petit rappel	14
Signaux et procédures	15
Violations.....	15
Fautes.....	16

LE PLACEMENT AU DÉBUT DE LA RENCONTRE

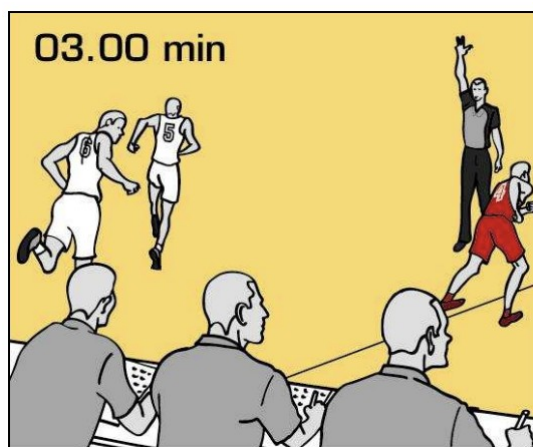
Pendant l'échauffement des deux équipes les arbitres doivent surveiller et faire attention à la sécurité des joueurs sur le terrain.

Ils peuvent se placer en face de la table de marque (cf photo ci-dessous) ou bien face au terrain côté table de marque

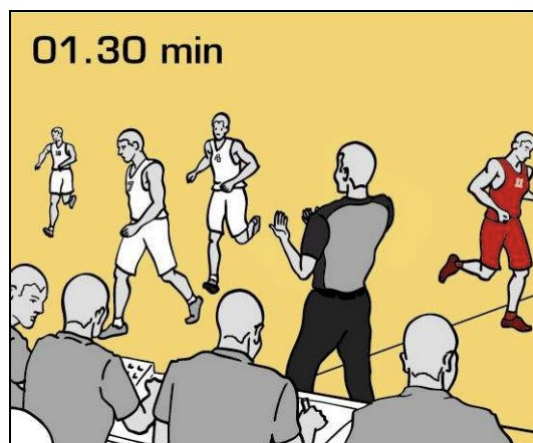


LE LANCEMENT DE LA RENCONTRE

Lorsque le chronomètre annonce : 03.00min avant le début de la rencontre l'arbitre doit siffler et lever le bras en indiquant 3 avec sa main, pour prévenir tous les acteurs du jeu (*coach, joueurs, OTM*).



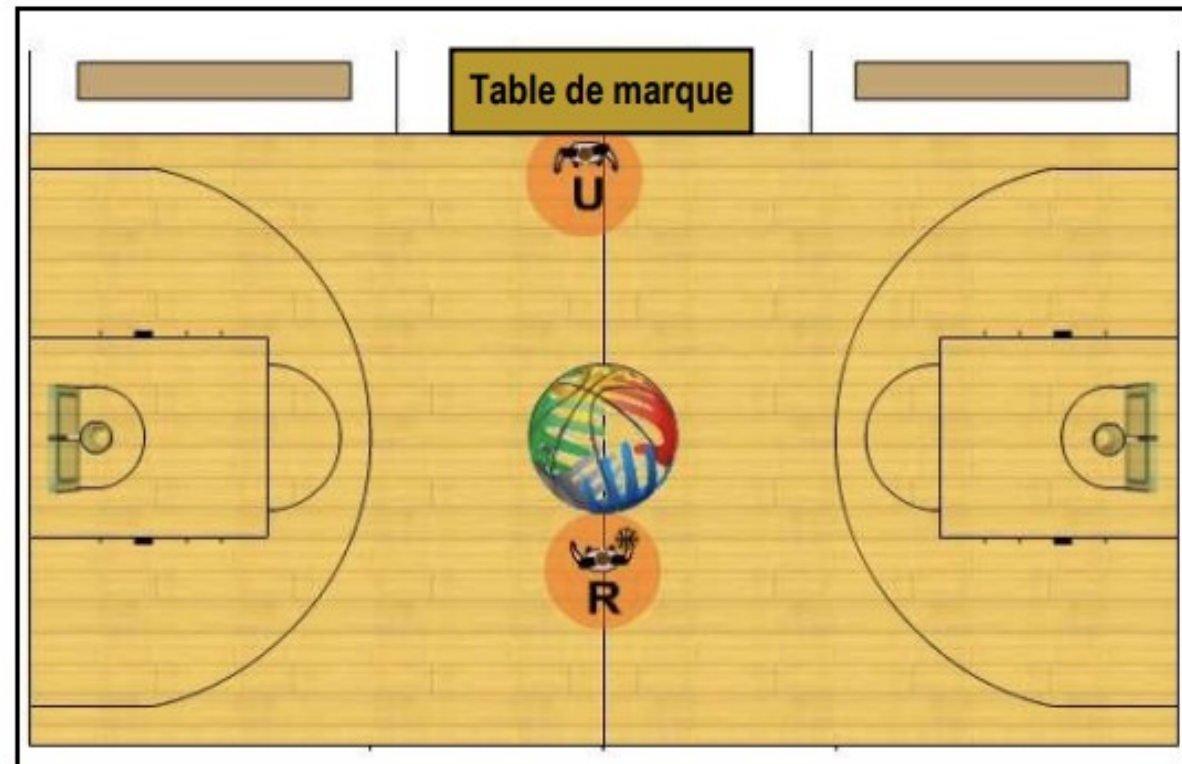
De même lorsque le chronomètre annonce 01.30min et doit appeler les joueurs à retourner dans leurs zones de banc.



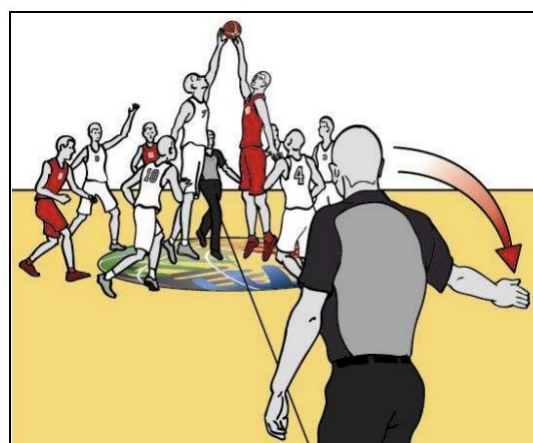
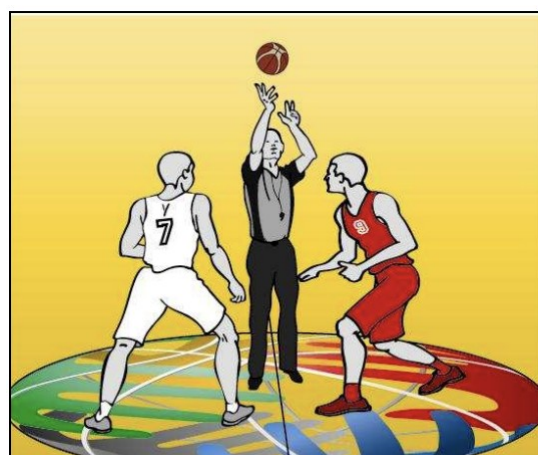
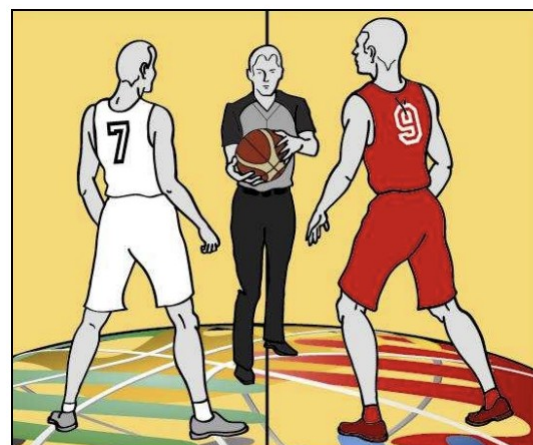
Une fois que les 01.30min se sont écoulées les joueurs du 5 de départs des deux équipes doivent rentrer sur le terrain.

Un arbitre doit se situer proche de la table de marque pour vérifier qu'il y ait bien 10 joueurs qui rentrent sur le terrain (*pas plus / pas moins*).

L'autre arbitre doit se placer au niveau du rond central prêt à effectuer l'entre-deux initial.



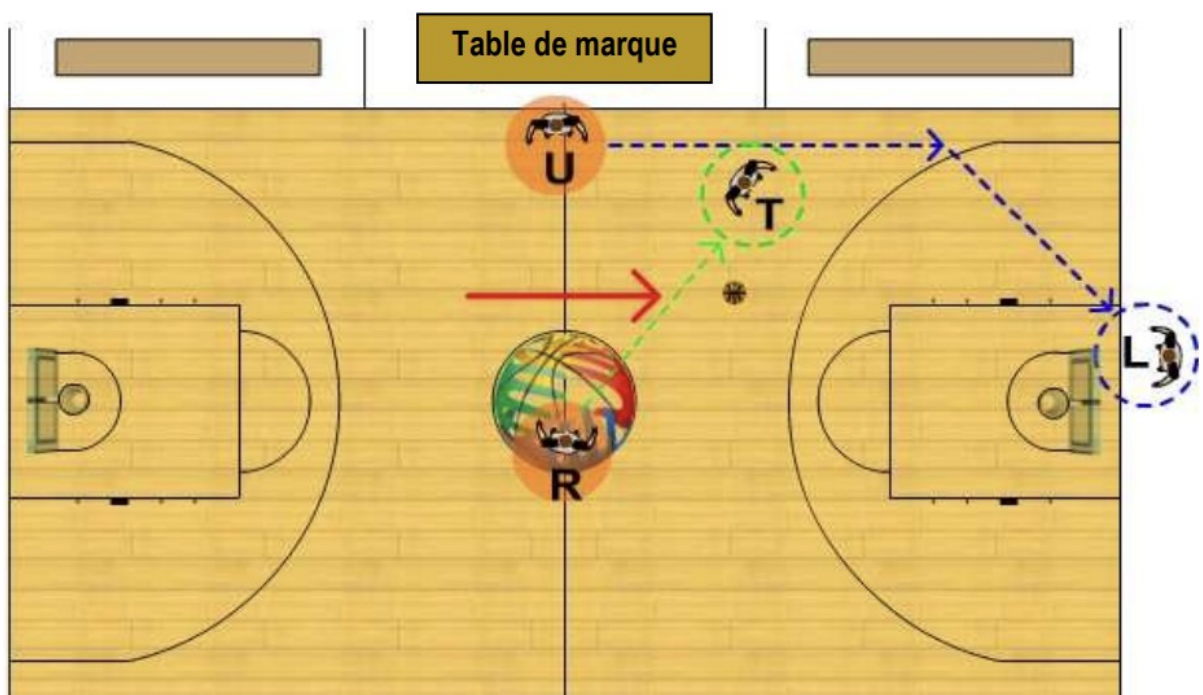
Quand toutes les vérifications ont été effectuées et que la table de marque est prête les arbitres peuvent donner le coup d'envoi de la rencontre.



DÉPLACEMENT DES ARBITRES SUITE L'ENTRE-DEUX INITIAL :

Si l'action se déroule du côté droit du terrain (cf image ci-dessous) l'arbitre proche de la table de marque se placera derrière la ligne de fond en tant que « RL » (*Referee lead en anglais et AT = tête en français*).

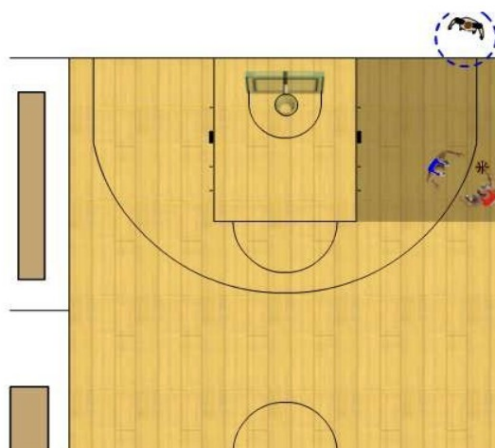
Puis l'arbitre chargé de l'entre-deux initial se place en position de « RT » (*Referee Trail en anglais et AK = queue en français*).



PLACEMENT EN FONCTION DU BALLON

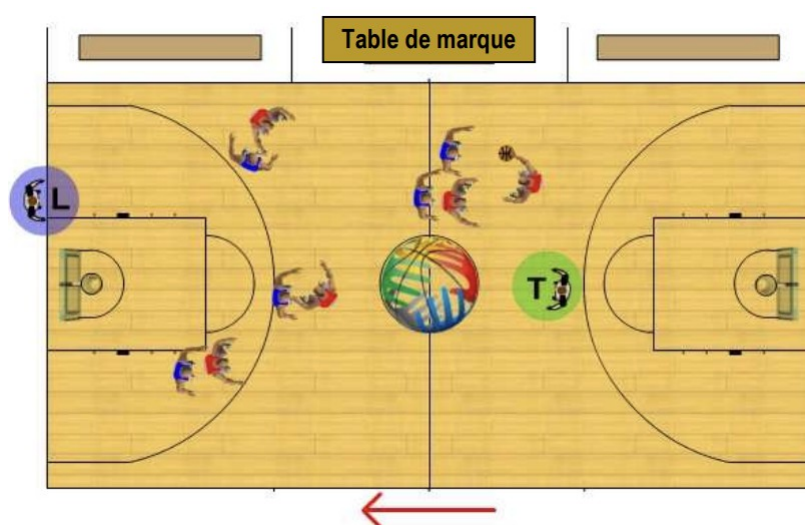
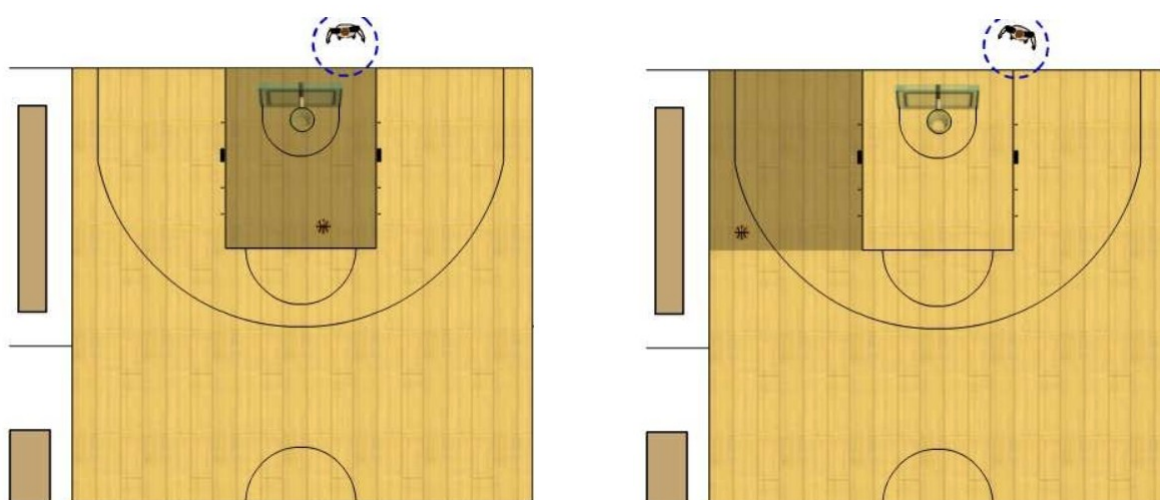
Lorsque le ballon est placé dans la zone de l'arbitre chargé de celle-ci, il doit se placer au meilleur endroit possible afin qu'il puisse voir l'espace de jeu (*la distance qui sépare le porteur de balle et son défenseur*).

Cette zone est très importante pour pouvoir juger l'action et savoir quel joueur entre le défenseur et l'attaquant commet un infraction au règlement.



Cette notion s'applique bien évidemment au deux arbitres et dans toutes les actions de la rencontre.

Si je suis bien placé, je peux bien juger et donc prendre de meilleures décisions.

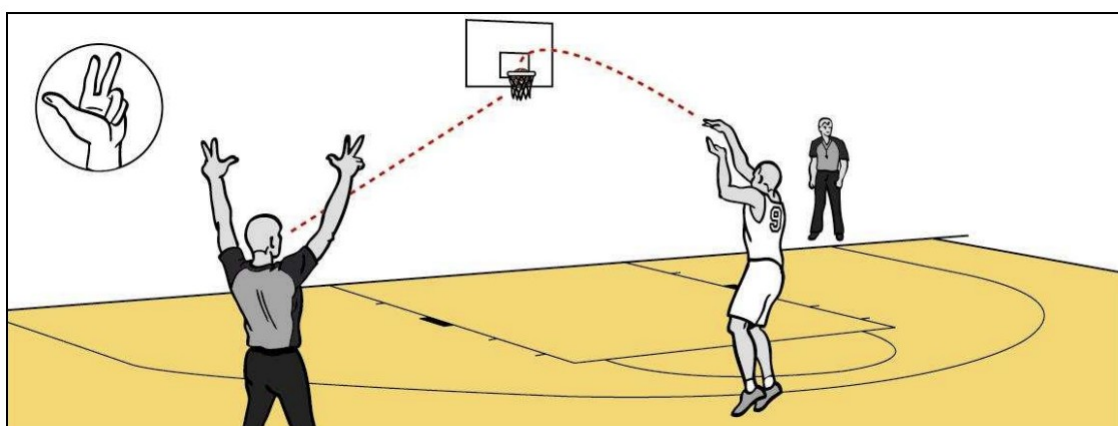
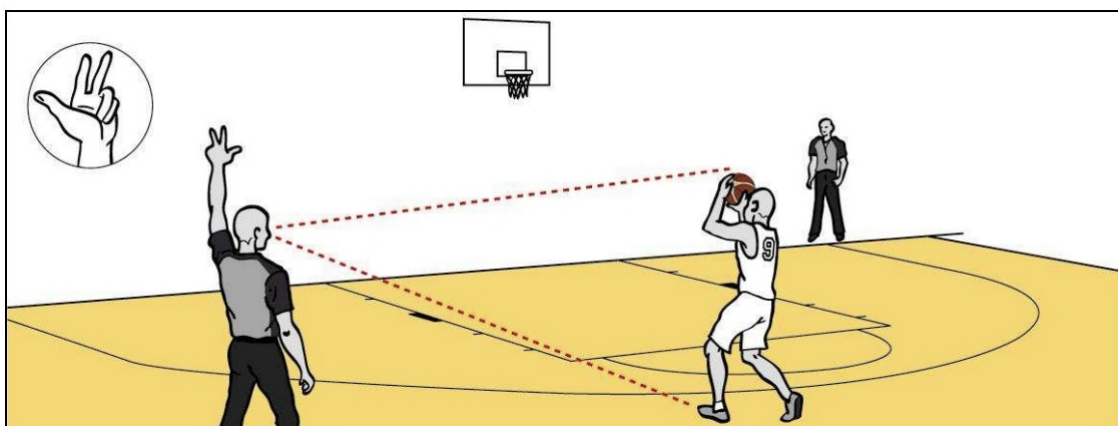


TENTATIVE ET VALIDATION DE TIR

Lorsqu'un un tir est effectué dans la zone de l'arbitre qui est en responsabilité, il doit indiquer la valeur du tir au moment de la tentative.

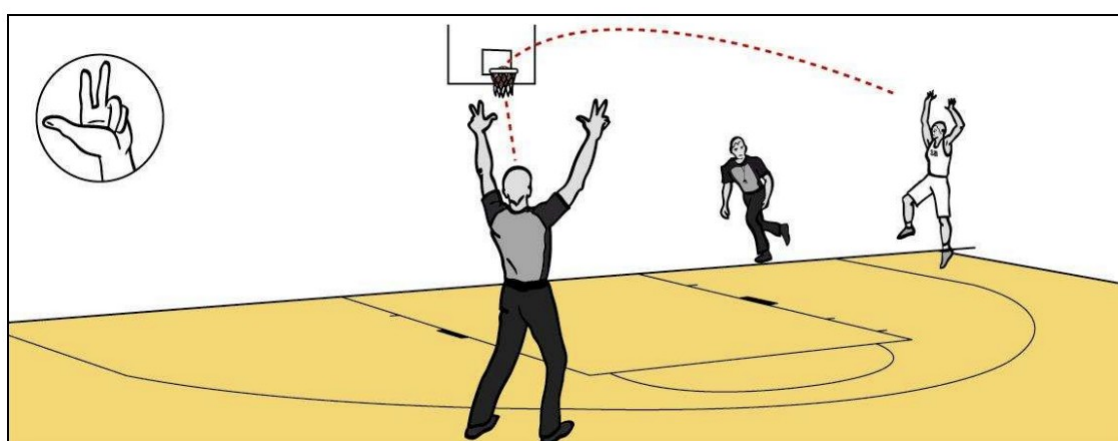
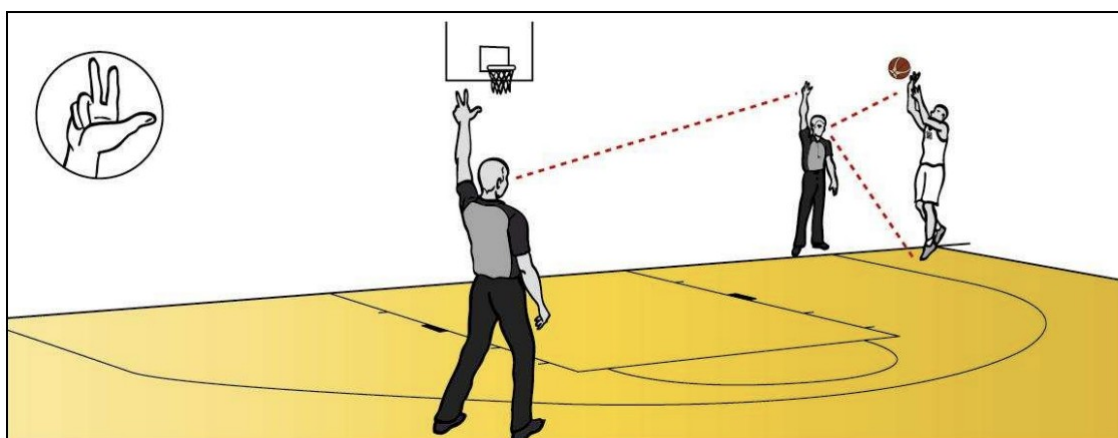
→ *pour l'indication de la valeur, elle ne s'applique pas sur les tirs à 2pts*

L'arbitre situé en position de « AK » est également chargé de valider le tir marqué au près de la table de marque.



Si un tir à 3pts est tenté dans la zone de responsabilité de AT. Il doit indiquée la valeur du tir à AK et celui-ci doit répercuter à la table de marque.

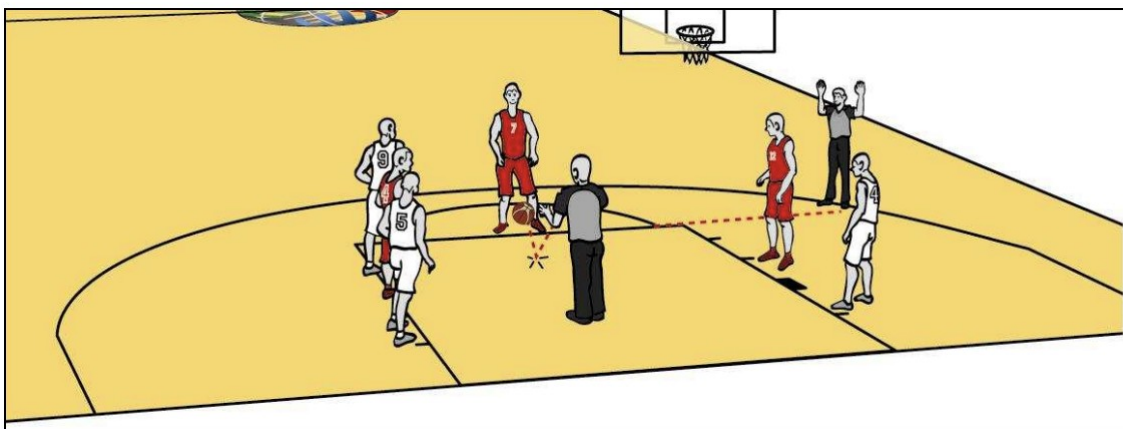
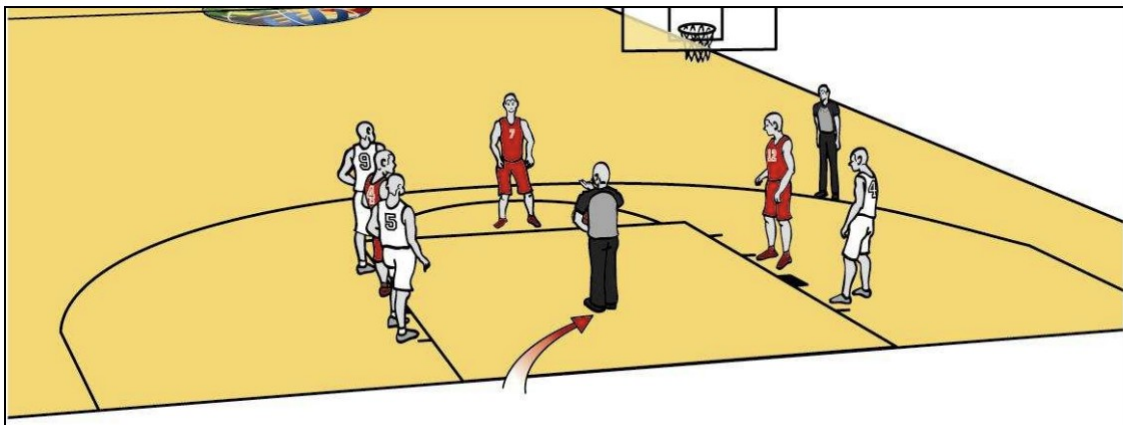
Bien évidemment si le panier est marqué, AK doit le valider.



MÉCANIQUE SUR DES LF

Lors d'une situation de LF, l'arbitre avec le ballon doit administrer les LF et indiquer le nombre. Puis se placer derrière la ligne de fond quand il a donné le ballon.

Le deuxième arbitre est situé à 3pts au prolongement de la ligne des LF et doit indiquer à la table de marque le nombre de LF ainsi que s'il est marqué ou non.



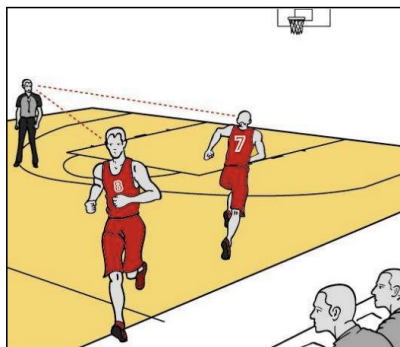
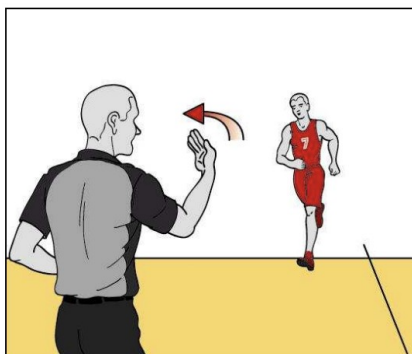
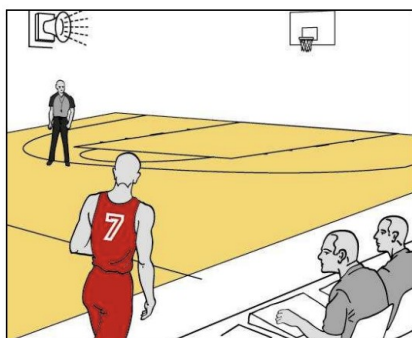
SITUATIONS DE REMPLACEMENT(S) :

Pour qu'un remplacement puisse s'effectuer, le joueur doit le demander à la table de marque.

La table de marque signale la demande de remplacement aux arbitres en faisant retentir la sonnerie.

Si le jeu est arrêté, alors l'arbitre le plus proche de la table de marque l'accorde.

Le jeu ne peut repartir que lorsque le joueur remplacé est bien à l'extérieur du terrain et qu'il y est bien cinq joueurs de chaque équipes.



RAPPEL !



Les deux pages suivantes est un petit rappel de gestuelle.

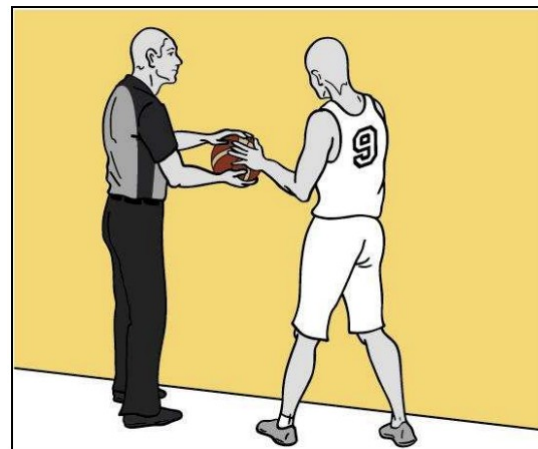
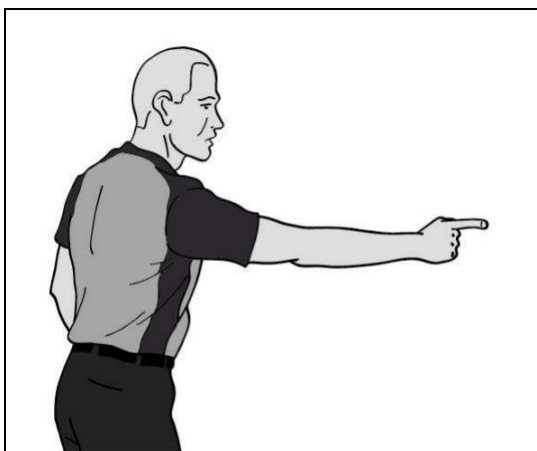
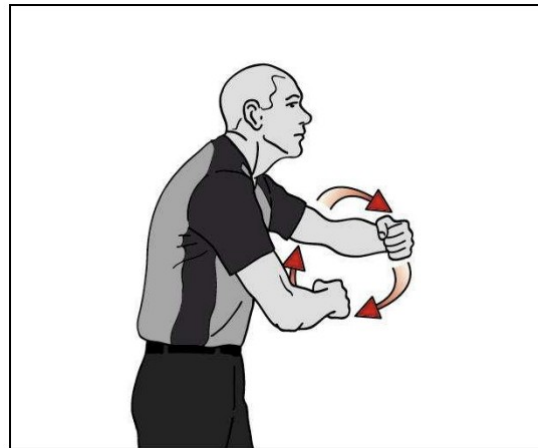
Il est possible lorsque vous arbitrez d'avoir de la gestuelle à faire à l'intérieur de la mécanique d'arbitrage.

SIGNAUX & PROCÉDURES

Violations & fautes

Violations

Si une violation est commise l'arbitre doit siffler. Il lèvera la main pour signaler l'arrêt du chrono – effectuer la gestuelle de la violation – indiquer la direction dans laquelle le jeu repart – puis effectuer la remise en jeu



Fautes :

Si une faute est commise doit également siffler. Il lèvera le poing (ce qui permet de distinguer avec la violation).

Il devra se diriger vers la table de marque – annoncer le numéro du joueur – la nature de la faute – puis la réparation (*remise en jeu ou 1/2/3LF*).

Un moyen mémo-technique pour se rappeler l'ordre. Penser à **NNR** (**N**uméro-**N**ature-**R**éparation).



Le prochain numéro paraîtra le mois prochain.

*Nous aborderons le thème des **VIOLATIONS**.*

